

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA
MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B DI TK
PERTIWI PILANG II TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat SI
Program Studi Pendidikam Anak Usia Dini**



**Diajukan oleh :
HEPI WULANDARI
A520080056**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI PILANG II TAHUN PELAJARAN 2011/2012.

Diajukan Oleh

HEPI WULANDARI

A520080056

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal :

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Surtikanti, M.Pd
2. Drs. Hasto Daryanto, M.Pd
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

()
()
()

Surakarta

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. H. Sofyan Anif, M. Si
NIK. 547

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI PILANG II TAHUN PELAJARAN 2011/2012

**Hepi Wulandari, A520080056, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, 124 halaman**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui bermain peran. Penelitian dilakukan pada kelompok B TK Pertiwi II Pilang tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini dirancang dengan penelitian tindakan kelas (PTK) pada setiap siklusnya terdiri dari “perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), refleksi (*reflecting*)”. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Metode pengumpulan data peningkatan kemampuan bekerja sama dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Subyek penelitian ini adalah anak dan guru TK Pertiwi II Pilang Masaran Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bekerja sama anak melalui bermain peran. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 45,06%. Setelah dilakukan tindakan dengan bermain peran, kemampuan bekerja sama anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 64,26% dan siklus II 78%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama pada kelompok B di TK Pertiwi II Pilang.

Kata kunci : *kemampuan bekerja sama, bermain peran.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosi (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Sujiono, 2009: 7).

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling kritis dalam pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia. Pada masa ini anak-anak mulai sensitif untuk

menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung secara optimal (Prasetyono, 2007: 19).

Kemampuan bekerja sama anak bisa tumbuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengalaman belajar yang langsung, diperoleh anak dari kemampuan anak dan mencurahkan tenaga dalam kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Anak yang mempunyai kemampuan bekerja sama dapat dilihat dari perilakunya terhadap teman misalnya menolong teman yang mengalami kesusahan dalam mengerjakan tugas dari guru, anak mulai memperhatikan apa yang terjadi disekitarnya, dan mulai bersosialisasi misalnya bertanya kepada teman tentang apa yang ingin dilakukan anak saat bermain.

Bagi anak, bermain adalah belajar sehingga belajar itu menyenangkan. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus dicapai anak. Pada saat bermain peran, anak berinteraksi dengan anak lain, interaksi tersebut mengajarkan anak untuk dapat merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain.

Realitas menunjukkan kemampuan bekerja sama sebagian besar anak-anak TK PERTIWI II Pilang sangat rendah. Hal ini tercermin ketika anak sering melakukan kegiatan sendiri dan terkesan tidak memperdulikan teman yang lain yang sedang kesulitan. Contohnya: ada anak yang sedang mewarnai tetapi temannya mengganggu dengan mengambil pensil warnanya dan dibuat mainan, dan pada kegiatan berkelompok anak terbiasa menggunakan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru untuk dipakai sendiri tetapi guru menyiapkan alat dan bahan yang beragam dan siswa dapat bekerja sama dan membagi alat dan bahan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat diungkapkan bahwa guru perlu meningkatkan kemampuan kerja sama anak, dalam upaya meningkatkan kemampuan kerja sama anak dengan cara metode bermain peran. Oleh karena itu, penelitian tertarik untuk mengambil judul: **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Bekerja sama pada Anak TK B Melalui Bermain Peran di TK PERTIWI II Pilang, Masaran, Sragen.**

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan bekerja sama anak-anak di TK PERTIWI II Pilang masih membutuhkan bimbingan.
2. Dalam pembelajaran masih mempunyai sifat egosentris.
3. Pada saat bermain Anak-anak terlihat bertengkar dan berebut mainan.

Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada kerja sama dalam kegiatan belajar di TK PERTIWI II Pilang, Masaran, Sragen Tahun pelajaran 2011/2012
2. Dalam penelitian ini metode bermain peran yang digunakan adalah metode bermain peran makro.

Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama pada kelompok B di TK PERTIWI II Pilang, Masaran, Sragen?

Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum
Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui bermain peran.
2. Tujuan khusus
Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bekerja sama pada anak TK B di TK PERTIWI II Pilang, Masaran Sragen.

Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi berbagai pihak:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama pada anak taman kanak-kanak.
 - b. Dapat menjadi pedoman dan acuan untuk peneliti selanjutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Kepala TK, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pengambilan keputusan tentang pengelolaan dan kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan dan penyusunan kurikulum.
 - b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan membantu memecahkan masalah yang berhubungan dengan metode bermain peran.
 - c. Bagi orangtua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang cara mendidik dan mengasah kemampuan anak.
 - d. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis tentang pembelajaran metode bermain peran.

LANDASAN TEORI

1. Kemampuan Bekerja sama
 - a. Pengertian Kemampuan Bekerja sama

Pengertian kemampuan bekerja sama adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan untuk berinteraksi antar anggota dalam satu kelompok dalam melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, indikator kemampuan bekerja sama menurut Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2006: 17) adalah sebagai berikut:

1. Membuat aturan kelompok;
2. Menerima aturan kelompok yang disepakati;
3. Menghargai kinerja orang lain;
4. Menghargai pendapat orang lain;
5. Secara bersama-sama menyusun rencana untuk mengerjakan tugas kelompok;
6. Membantu orang lain dalam kelompok untuk menyelesaikan kerja kelompok.

b. Manfaat Belajar Bekerja sama

Menurut Masitoh, belajar berkerja sama memiliki manfaat sebagai berikut: (Masitoh, 2005: 171).

1. Meningkatkan perasaan dan harga diri positif serta meningkatkan ketrampilan anak;
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas;
3. Meningkatkan toleransi diantara anak;
4. Meningkatkan kemampuan anak bicara, mengambil prakarsa, membuat pilihan, dan secara umum mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat.

c. Bentuk-bentuk Kemampuan Kerja sama

“Menurut Harsanto (2007: 44), bentuk-bentuk kerja sama dalam kelompok sebagai berikut:

- 1) Belajar secara berpasangan
- 2) Kelompok belajar mandiri
- 3) Belajar bersama secara kelompok
- 4) Kelompok belajar sistem pakar
- 5) Kelompok kerja sama dalam system tes
- 6) Regu proyek
- 7) Proyek satu kelas
- 8) Catatan untuk kompetisi beregu

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bekerja sama

Faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama atau belajar bersama menurut Wakhidah, sebagai berikut: (Wakhidah, 2011: 16-19).

- 1) Keluarga
- 2) Kematangan
- 3) Status sosial ekonomi
- 4) Kapasitas mental: emosi dan intelegensi
- 5) Pendidikan

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Beberapa pendapat bermain peran merupakan mendramatisasi cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

b. Jenis-jenis Bermain Peran

Adapun jenis-jenis bermain peran menurut Hamalik, yaitu: (Hamalik, 2006: 97).

1) Bermain Peran Mikro

Dalam bermain peran mikro anak memainkan alat tertentu untuk dimainkannya, seperti boneka, boneka tangan, mobil-mobilan atau binatang dari plastik.

2) Bermain Peran Makro

Bermain peran makro merupakan cara bermain peran dimana anak secara langsung menjadi seseorang yang mereka inginkan.

c. Fungsi Bermain Peran.

Menanggapi pendapat Susilo, Musfiroh dan Tedjasaputra dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain peran dapat menyalurkan sosial emosional anak, bahasa anak yang secara tidak langsung kognitif anak dalam meniru obyek atau dari kejadian yang pernah dialami, merupakan sifat imitatif anak, sifat imitative anak tersebut juga merupakan bagian dari kepura-puraan anak memerankan dirinya sebagai orang lain.

d. Tujuan bermain peran

“Tujuan bermain peran menurut Hamalik, diantaranya adalah: (Hamalik, 2006: 91).

- 1) Melatih konsentrasi dan daya tangkap (ingat) anak,
- 2) Melatih berbicara lancar.
- 3) Membuat kesimpulan pengembangan fantasi,.
- 4) Membantu pengembangan intelegensi,.
- 5) Menciptakan suasana yang menyenangkan,
- 6) Merangsang perkembangan motorik anak,.
- 7) Merangsang perkembangan sosial anak,

e. Keunggulan bermain peran

“Beberapa keunggulan metode bermain peran menurut Depdiknas (2004: 12) adalah:

- 1) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri.
- 2) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/ segera.
- 3) Memungkinkan anak mempraktekan keterampilan berkomunikasi.
- 4) Sangat menarik minat dan antusiasme anak.
- 5) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan.
- 6) Mendukung anak untuk berfikir kritis dan analisis.”

f. Kelemahan bermain peran

“Kelemahan bermain peran adalah: (Depdiknas, 2004: 12)

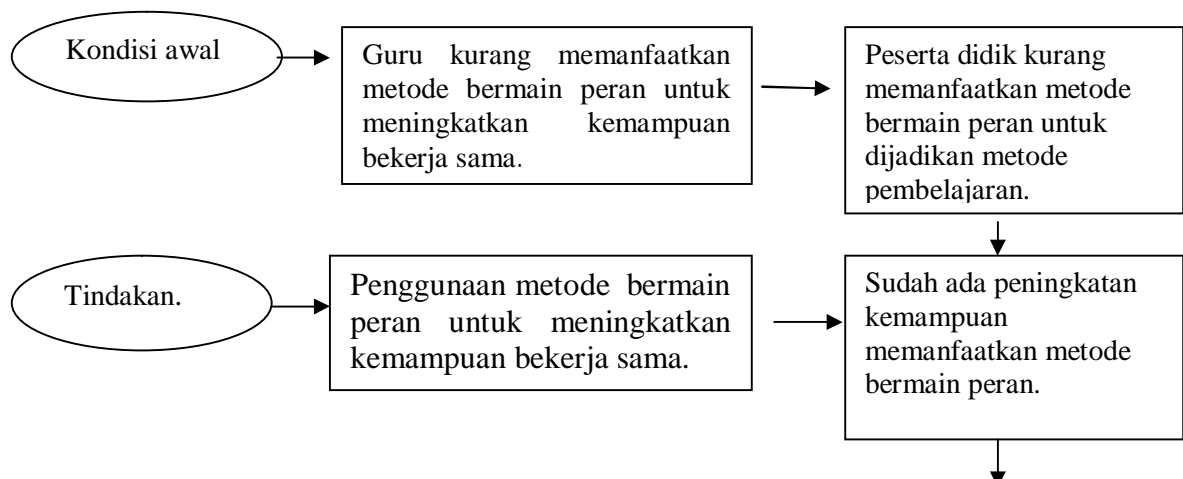
- 1) Perlu dibangun kerja sama antara anak dan guru.
 - 2) Sulit menghadirkan elemen situasi yang penting seperti sebenarnya
 - 3) Jalan ceritanya berlangsung singkat, dan karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan terpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh.”
- g. Prosedur bermain peran makro
- Dhieni (2005: 42) juga menjelaskan beberapa kaidah penting yang harus diperhatikan guru adalah; (1) Guru tidak diperkenankan menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan; (2) guru harus mampu menangkap esensi dan pandangan anak; (3) [guru](#) harus mampu membuka wawasan anak untuk bereksplorasi; (4) guru perlu mengkaji ketepatan pemecahan masalah dari anak (Dhieni, 2005: 31-32).
- h. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain peran
- Menurut Hurlock (1978: 76) faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain peran diantaranya adalah:
- 1) Kesehatan
 - 2) Perkembangan motorik
 - 3) Inteligensi

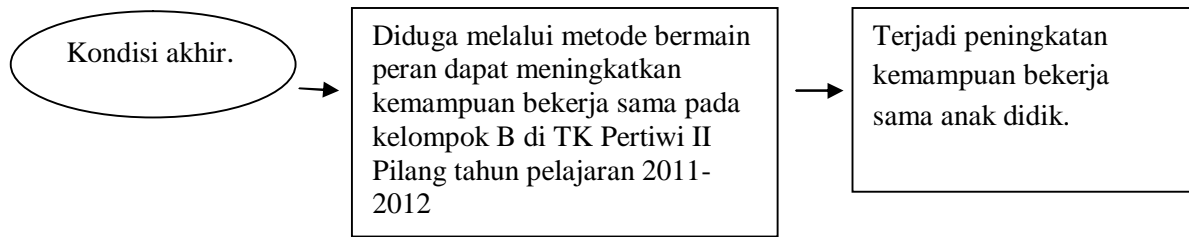
Kajian Penelitian yang Relevan

Lilik Mukminah Dwi Hastuti (2010) dalam skripsinya tentang peningkatan kemampuan interaksi sosial anak yang dilakukan dengan metode bermain peran. Susilowati (2011) metode bermain peran dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Yuniatika Nur Wakhidah (2011) dalam penelitiannya bahwa dengan menggunakan metode dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama. Penelitian yang dilakukan oleh Suprihatin (2010: 59) dengan judul “implementasi metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri untuk meningkatkan sosialisasi kerja sama pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Bleki Tahun Ajaran 2009/2010”

Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut :
Gambar 2.1 Alur Pemikiran Tindakan Penelitian





Hipotesis Tindakan

“Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak TK B di TK PERTIWI II Pilang, Masaran Sragen.”

METODE PENELITIAN

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK PERIWI II yang terletak di desa Jati, Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen Kode pos 57282 Tahun pelajaran 2011/2012.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni, dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak TK Pertiwi II Pilang Tahun pelajaran 2011/2012 pada kelompok B.

Prosedur Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru tetap, dan peneliti. Adapun penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris sering disebut Classroom Action Research (CAR) yaitu merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, 2007: 3)

- Perencanaan (*planning*).
- Pelaksanaan (*action*)
- Pengamatan (*observing*)
- Refleksi

2. Desain Penelitian

Adapun hal-hal perlu yang dilakukan sesuai prosedur yang telah digambarkan diatas sebagai berikut:

- Perencanaan Tindakan
 - Mempersiapkan media dan sumber pembelajaran
 - Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan

- c) Membuat rencana pembelajaran
- 2. Pengamatan Observasi
 - a) Observasi kemampuan berkerja sama
 - b) Observasi kegiatan bermain peran.
- 3. Refleksi.

Jenis Data

Selain data primer, sumber data juga berasal dari data sekunder yang merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh pihak lain. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang diperoleh baik dari wawancara maupun dari observasi langsung dari lapangan (Umar, 1999: 99-100).

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Metode Observasi
- 2) Wawancara
- 3) Metode catatan lapangan
- 4) Metode Dokumentasi

Instrument Penelitian

1. Pedoman Observasi

Adapun pedoman penyusunan instrumen pedoman observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Butir Amatan Peningkatan kemampuan bekerja sama melalui bermain peran

No.	Indikator	Butir Amatan	Jumlah
1.	Membuat aturan kelompok.	1. Berbicara dengan teman tentang aturan permainan.	1
2.	Menerima aturan kelompok yang disepakati	1. Mengetahui cara bermain 2. Mengikuti aturan permainan.	2
3.	Menghargai kinerja orang lain.	1. Menghargai hasil karya teman.	1
4.	Memberi respon menghargai pendapat orang lain.	1. Menghargai pendapat teman.	1
5.	Secara bersama-sama menyusun rencana untuk mengerjakan tugas kelompok.	1. Bekerja sama menyelesaikan kegiatan. 2. Mengajak teman menyelesaikan kegiatan.	2
6.	Membantu orang lain dalam kelompok untuk menyelesaikan kerja kelompok.	1. Membantu teman memecahkan masalah.	1
			8

- a) Menentukan diskriptor butir amatan dengan ketentuan sebagai berikut:
- 4 = jika anak bisa tanpa bantuan
 - 3 = jika anak bisa dengan sedikit bantuan
 - 2 = jika anak bisa dengan banyak bantuan
 - 1 = jika anak tidak mau mencoba
- b) Menuliskan indikator dan diskriptor ke dalam format pedoman observasi

Indikator Pencapaian

1. Membuat aturan kelompok.
2. Menerima aturan kelompok yang disepakati.
3. Menghargai kinerja orang lain.
4. Menghargai pendapat orang lain.
5. Secara bersama-sama menyusun rencana untuk mengerjakan tugas kelompok.
6. Membantu orang lain dalam kelompok untuk menyelesaikan kerja kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil TK Pertiwi II Pilang
Taman Kanak-kanak Pertiwi II Pilang Masaran Sragen didirikan pada tahun 1982. Taman Kanak-kanak Pertiwi II Pilang terletak di Dukuh Jati Kelurahan Pilang Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen kode pos 57282.
2. Sarana dan prasarana TK Pertiwi II Pilang
Sarana dan prasarana yang terdapat di Pertiwi II Pilang diantaranya adalah gambar-gambar yang menarik yang dipasang di dinding-dinding setiap kelas, hasil karya anak yang telah tertata rapi di laci masing-masing anak, papan tulis, almari, rak buku, meja dan kursi anak, meja dan kursi guru, almari tempat menyimpan piala, kantor guru, dan kamar mandi.
3. Kondisi peserta didik TK Pertiwi II Pilang

Tabel 4.1

Jumlah Peserta Didik TK Pertiwi II Pilang 2011/2012

Kelas/Kelompok	Jumlah Anak
Kelompok A	10 Anak
Kelompok B	15 Anak

4. Keadaan SDM

Tabel 4.2

Daftar Guru TK Pertiwi II Pilang Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nama	Jabatan	Status
1.	Sulistyo Rini, S. Pd.	Kepala Sekolah / Guru kelas B	PNS
2.	Ummi Fikriyah	Guru Kelas A	WB
3.	Hepi Wulandari	Guru Kelas B	WB

Refleksi Awal

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan April dan Mei 2012, yaitu diawali dengan dialog awal antara peneliti, guru kelas dan Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi II Pilang. Dialog kedua yaitu antara peneliti dengan guru kelas TK B untuk menentukan kapan akan dilaksanakan survei awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan..

Analisis Pencarian Fakta

1. Kemampuan bekerja sama yang belum dikembangkan;
2. Kebosanan siswa, karena dalam pembelajaran hanya mengembangkan kognitif saja;
3. Teknik pembelajaran yang kurang menarik atau cenderung monoton.

Deskripsi Penelitian Siklus

1. Prasiklus

Penelitian pra siklus ini diadakan pada tanggal 10 Mei 2012. Dilihat dari hasil pengamatan pra siklus, kemampuan bekerja sama anak Taman Kanak-kanak Pertiwi II Pilang kelompok B hasil amatan Kemampuan anak mencapai 45%. Adapun tabulasi skor observasi perkembangan kemampuan bekerja sama anak terlampir.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan I

(1) peneliti menanyakan kepada guru kelas bagaimana persepsi tentang penelitian yang akan dilakukan, (2) peneliti mengusulkan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama anak, (3) peneliti mengusulkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan SBP dalam pembelajaran yang akan dilakukan, (4) peneliti mengusulkan instrument observasi kepada guru, (5) peneliti mengajukan jadwal penelitian yang akan dilakukan. Pada waktu diskusi telah disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksanaan tindakan, kepala sekolah dan guru sebagai kolaborator.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus I dimulai pada hari Senin 14 Mei 2012. Pembelajaran ini berlangsung selama \pm 30 menit yaitu dari pukul 08.30– 09.00. Kegiatan yang dilalui pada tahap ini adalah:

a) Kegiatan inti \pm 30 menit

Peneliti melaksanakan kegiatan bermain peran. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- (1) Guru mengarahkan anak dan mengaktifkan anak didik dalam memberikan penjelasan tentang bermain peran;
- (2) Guru memberikan contoh bermain peran tentang pekerjaan di dalam rumah sakit;

- (3) Guru menjelaskan cara dan petunjuk dalam peran sebagai penjual dan pembeli. Petunjuk dalam hal ini berupa pertanyaan dan penjelasan seperti:
- (a) Apa yang kamu ketahui tentang rumah sakit?
 - (b) Siapa saja yang ada di rumah sakit?
 - (c) Bagaimana sikap seorang dokter?
 - (d) Bagaimana sikap pasien?
 - (e) Bagaimana sikap seorang perawat?
- (4) Guru mengajak anak berdiskusi menentukan pemain atau peran masing-masing;
- (5) Guru menjelaskan alur cerita yang akan dimainkan sesuai peran masing-masing;
- (6) Guru mengajak anak untuk memulai permainan. Disini guru hanya sebagai mediator dan fasilitator, yaitu mengarahkan atau sekedar membantu apabila ada anak yang merasa kesulitan dalam bermain.
- Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 16 Mei 2012. Pada pertemuan kedua ini peneliti mengajak anak untuk bermain peran sekolah-sekolahan.
- Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat 18 Mei 2012. Pada pertemuan ketiga ini peneliti mengajak anak untuk bermain peran sebagai tukang pos.

Observasi

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan bekerja sama pada anak. Peningkatan yang dicapai sebesar 64% atau 10 anak.

Analisis dan Refleksi

Dari hasil analisis tersebut peneliti dan guru menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh karena itu peneliti dan guru membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

a. Perencanaan tindakan kelas II

Proses peningkatan kemampuan bekerja sama yang dilakukan pada siklus I melalui metode bermain peran pada umumnya sudah cukup baik, tetapi belum maksimal, untuk mengatasinya maka dilakukan tindakan pada siklus II yang dilaksanakan pada pertemuan pertama hari Senin 21 Mei 2012, pertemuan kedua hari Selasa 22 Mei 2012, dan pertemuan ketiga pada hari Kamis 24 Mei 2012.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama peneliti langsung mengelompokkan anak pada kelompoknya masing-masing. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan yaitu “sekolah-sekolahan” dengan peran yang terdiri dari kepala sekolah, guru, murid, penjaga sekolah. Pada pertemuan kedua yakni dilaksanakan pada hari Selasa 22 Mei 2012. Penelitian dilaksanakan didalam kelas peneliti mencoba anak bermain “pasar-pasaran” pada permainan ini anak-anak mencoba

perannya sebagai pembeli, dan penjual. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Kamis 24 Mei 2012. Penelitian dilaksanakan didalam kelas dan peneliti mencoba untuk melaksanakan kegiatan bermain peran sebagai pak pos dan penerima surat.

Observasi

(1) setelah kegiatan berlangsung anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama (2) setelah diberikan motivasi anak-anak menjadi lebih aktif dengan stimulasi yang diberikan oleh guru, sehingga peningkatan kemampuan bekerja sama anak lebih memuaskan dari sebelumnya.

Analisis dan refleksi

Dari hasil analisis tersebut sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu pada siklus I pertemuan ketiga peningkatan kemampuan bekerja sama mencapai 64 % atau 10 anak. Pada siklus II pertemuan ketiga peningkatan kemampuan bekerja sama mencapai 78% atau 12 anak. Tetapi hasil tersebut masih belum memenuhi target yang telah ditentukan sehingga dilanjutkan ke siklus berikutnya, yang sebelumnya telah direncanakan terlebih dahulu dengan guru dan kepala sekolah.

Pembahasan.

Tabel 4.3. Hasil penelitian per anak

No	Nama anak	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Agp	40%	59%	75%
2	Ais	43%	65%	78%
3	Ale	47%	72%	81%
4	Ayp	50%	69%	81%
5	Dpa	43%	63%	78%
6	Mai	40%	56%	69%
7	Mar	47%	69%	78%
8	Nab	47%	63%	81%
9	Rha	50%	69%	81%
10	Rin	43%	59%	78%
11	Rio	43%	63%	78%
12	Rya	43%	63%	78%
13	Sai	50%	72%	81%
14	Sin	43%	59%	78%
15	Wis	47%	63%	78%
Prosentase rata – rata		45,06 %	64,26%	78%
Indikator kerja			≥64%	78%

Tabel 4.4. Hasil Peningkatan kemampuan bekerja sama per anak

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata- rata peningkatan	45,06%	64,26 %	78 %

kegiatan anak 1 kelas			
Indikator kerja		≥ 64%	78%

Adapun butir amatan yang sulit dicapai anak dapat dilihat pada analisa pencapaian skor tiap butir amatan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Analisa pencapaian skor setiap butir amatan yang dicapai anak

No	Tindakan	Butir amatan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pra siklus	23	29	27	26	26	28	29	30
2	Siklus I	37	37	41	37	31	45	39	42
3	Siklus II	45	45	46	45	45	51	46	55

Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terbatas pada anak kelompok B TK Pertiwi II Pilang Masaran Sragen, dan indikator peningkatan kemampuan bekerja sama.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, yaitu siklus I dan siklus II serta berdasarkan hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan: Bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok B TK Pertiwi II Pilang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prosentase kemampuan bekerja sama anak pada setiap siklusnya. Prosentase kemampuan peningkatan kreativitas anak sebelum tindakan adalah 45,06%, siklus I 64,26% dan siklus II 78%.

Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, maka implikasi penelitian ini adalah: Guru harus mengembangkan kemampuan bekerja sama anak agar siswa tidak jenuh ketika mengikuti kegiatan yang hanya mengembangkan kemampuan dari segi kognitif.

Penelitian ini memberikan gambaran jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada beberapa faktor.

Saran**1. Kepada Guru**

- a. Guru hendaknya memanfaatkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak agar dalam pembelajaran tidak membuat anak jenuh dan memberi variasi-variasi dalam pembelajaran.
- b. Mengingat kemampuan bekerja sama tiap anak berbeda-beda, guru hendaknya membuat kegiatan yang menyenangkan agar dapat mendorong anak tertarik mengikuti pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai dengan baik.

2. Kepada Orang Tua Anak Didik

Orang tua hendaknya selalu memberikan kebebasan dan motivasi pada anak dan tidak menuntut dalam hal kognitif saja. Dengan demikian, terpenuhinya rasa ingin tahu anak, dapat juga diterapkan saat anak berada di rumah.

3. Kepada Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa, tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2004. *Pola Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Anonim. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Anonim. 2006. *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- <http://id.shvoong.com/business-management/entrepreneurship/1943506-pengertian-kerja-sama/#ixzz1fRHjrcPf> diunggah pada tanggal 17 maret 2012
- <http://www.antara.co.id/print/?i=1206715485>. Diunggah pada tanggal 19 April 2012.
- <http://yudhistira31.wordpress.com/belajar>. Diunggah pada tanggal 19 April 2012.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak. Jakarta*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Masitoh. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslihatoen. 2004. *Metode pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, Ali. 2004. *Motode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think.
- Saputra, Yudha, M. & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Soekanto, Soerjono. 1989. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugianti, Agus. 2006. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Aksara Baru.

- Susilo. 2009. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisier.
- Tedjasaputra. M. S. 2001. *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: Grahindo.
- Wakhidah, Yuanita Nur. 2011. *Upaya peningkatan kerja sama melalui metode proyek di Taman Kanak-kanak Aisyiyah kuwiran, Banyudono, Boyolali*. Surakarta: UMS.